

CYBER STRATEGIE

UN CD-ROM GRATUIT

LE MAGAZINE DES CONQUÉRANTS D'UNIVERS

N°1

JUN-JUILLET 1997
39 FF - 285 Fb

ANALYSE STRATEGIQUE

CAESAR II
FANTASY GENERAL
STALINGRAD

NOUVEAUTES

IMPERIUM GALACTICA
LORD OF THE REALM II
MASTER OF ORION II

LE CD-ROM

8 DEMOS : Fallen Haven,
Stars, Fantasy General, etc..
SCÉNARIOS INÉDITS
pour Steel Panthers I et II
PATCHES et EXTENSIONS

STEEL PANTHERS II
tous les secrets du jeu

M 2066 33 00 F 1



STRATEGIE TACTIQUE



TD-ROM développés par Avalon Hill, spécialiste des jeux de stratégie. Tous ces jeux disposent d'une intelligence artificielle et peuvent être joués contre l'ordinateur ou par envoi de fichiers en réseau. En vente dans la grande distribution, les magasins spécialisés, les Fnac, par correspondance.

Avalon Hill-Meylan
43, chemin de Vaux-Blanc
74240 Meylan
tél. 04 76 41 65 00
fax. 04 76 41 65 00



LES JEUX DE STRATEGIE SUR INFORMATIQUE ONT ENFIN LEUR MAGAZINE !

1000

Revenons dans l'univers de Cyberchasseur, le magazine des concepteurs d'armes. Pour le processus, tout en France, un magazine est entièrement et uniquement consacré aux jeux de stratégie sur ordinateur. C'est une révolution car, jusqu'à présent, entre les jeux d'actions, les jeux de rôle et les jeux de société de warlike, vous devez accomplir un véritable parcours d'obstacles pour trouver, dans les magazines existants, quelques tranches pages consacrées aux jeux de stratégie.

Précisément, ces plus connaisseurs depuis quelques années un formidable développement. Cela s'explique tout d'abord par le long moment rencontré par les jeux en temps réel, avec le succès de produits comme Warcraft II ou Command & Conquer. Mais à la longue, les adeptes, plus ou moins de la réputation et des succès solidifiés que de nouvelles questions de stratégie, les éditeurs ont pris conscience que les utilisateurs de PC recherchaient autre chose que de simples jeux d'action ou de stratégie.

Surtout, on assiste à une métamorphose des mentalités sous le stigmate. Longtemps, militaires et observateurs aux seuls passeports les plus de stratégie militaires — simulations de bataille ou de campagne historique — ont incompréhensiblement jugé le présentisme géographique et en l'absence d'ultérieurs, sans que cela cause la qualité des systèmes de pas et à l'impact de la simulation. Et de plus en plus d'ultérieurs sont maintenant utilisés non pas de la nature de l'impact.

Assesés les, les joueurs ont accès à une vaste bibliothèque de jeu de stratégie, avec un spectre complet de complexité, de degré de sérieux et de jouabilité. Pourtant, à la différence des romans américains qui comprennent souvent une part importante consacrée à ce type de jeu, les magazines français traitent trop souvent de manière superficielle la dimension des jeux de stratégie.

Cela tient probablement à une « culture » du jeu. Beaucoup de musiciens de jazz américains, aux États-Unis — journalistes, critiques et compositeurs — sont issus de la culture du jeu d'échecs et du domino (les « gammes », d'ailleurs, sont conservées avec certaines similitudes avec les petits soldats de plomb) et les échecs dans les clubs de bataille. En France, au contraire, les musiciens ont plutôt des tendances vers la culture du roman, ou, pour parler plus de la culture du jeu, vers la culture ludique (jeux de plateau, jeux de société), et leur culture ludique trouve plus ses sources dans les romans et les jeux d'échecs que dans le jeu de cartes ou de domino.

De la rédaction de CyberSociété, est issu le site, sans la moindre du jeu d'écriture. Pendant longtemps, nous avons pu nous en « du pain ou de la figure » et nous nous sommes même des exploits des grands concurrents. Mais aujourd'hui, comme nous une généralisation de plusieurs, nos termes de comparaison sont plus l'œuvre de nos ordinateurs, contre le machine ou pour allonger des sentences du bout du monde. Il nous donc, grand temps que notre présence ait enfin son support légitime : votre site CyberSociété, le seul magazine consacré tout entier à un « art de la compagnie - actualité et-journal - de haute tenue de sensibilité mesurant la mise en œuvre d'une véritable méthode.

Notre ligne rédactionnelle

Qu'est-ce qu'un jeu de stratégie ? Pour nous, les jeux de stratégie rassemblent à priori tous les jeux qui font partie appel à la réflexion que l'action. Ainsi, Cyberboudage ne peut pas de jeu de rôle, jeu d'arcade... pour ce jeu, nous d'avons ni autres jeux de combat ! Au contraire, nous comparons les jeux à nos types de jeux, sur lesquels on se débrouille dans le monde réel que les concepts de l'action.

— pour les stratégies webinaires : introduction de nouveaux con-

de bataille, en temps réel ou en tour de jeu classique. Ces jeux trouvent bien sûr leurs racines dans les jeux d'échecs traditionnels, les possibilités de l'informatique offrent de nouveaux horizons en matière de stratégie.

— **jeux de hasard** : tous les jeux qui combinent hasard, argent et gestion de collection, sur terre ou dans l'espace. C'est avec ce genre de jeux que le sous-titre de *CyberStratégie* — la magie des concurrents d'aujourd'hui — prend tout son sens. Il est si peu gênant de prendre à sa charge le destin d'un monde, surtout quand cela se fait, selon une formule publicitaire pérorante, avec tous les pouvoirs et toutes des ressources !

— **Jeu de gestion** : d'une équipe de foot à un parc de loisirs, toutes les jeux de gestion reprennent le principe du jeu de base : il s'agit de taper dans la balle ou de mousser les visiteurs.

= **jeux d'urbanisme** : quand le joueur doit faire prospérer un univers virtuel, d'un village de l'Antiquité aux métropoles de demain.

CyberStratégie présente toutes les nouveautés de jeux dans ces catégories, analysées avec la rigueur et l'indépendance de Stratégie. Surtout, le cœur de la revue sera constitué d'analyses et translations de jeux. Pour la première fois, le type d'analyse propre au jeu d'échecs traditionnels va s'appliquer aux jeux informatiques, toutes de combat, stratégie, d'action... analyse des armes ou des mouvements, à une autre échelle, etc.

« Bien évidemment ! CyberStrategie couvre toutes les périodes de l'histoire, les univers historiques ou le futur le plus lointain, et la lutte des hommes pour le Pouvoir, sur terre ou sur mer, dans les airs... et dans l'espace ! Qu'il s'agisse de sociétés antiques de l'histoire ou de la liberté de création offerte par les univers de fiction (jeux, de sciences... réelles possibles...), beaucoup de genres. Incontable littérature ou des films classiques ou le dernier roman, 2012 (prochain) avec deux dans les cases de CyberStrategie.

Edin. *Cherchez plutôt ce vers qui a une réelle importance. Vous ne présentez pas 2 articles sur le matériel ou les problèmes de maintenance, vous ne faites pas le même type de comparatifs de prix, vous ne consacrez pas le moindre ligne aux ports de charge ou aux accessoires !* **Chloé,** vous pouvez trop à dire au moins leur façon de concevoir du monde est une erreur. Je vous indique l'exemple d'un bon site internet, quoi qu'on en dise que Windows 95 a réellement simplifié tous les problèmes de gestion de matériel. **Edin,** si y a un maître de presse ici, notez l'importance de ceux qui désignent.

Aujourd'hui, alors que les entreprises annoncent de nouveaux produits, ceux plus récemment les uns que les autres, les jeux de stratégie ont le vent en poupe. Les plans, les nouvelles possibilités offertes par les logiciels ou les informations ont fait réfléchir le joueur à l'effacement entre adversaires humains. Une sorte, momentanée, de conscience des jeux de stratégie et des dangers inhérents à ce type de jeu pour une entreprise est en train de se faire sentir dans l'ensemble des années 80.

Arms cybernétiques, voilà l'avenir à court terme ! Cependant, une seule et unique combinaison sera efficace, avec 100 % de stratégie, d'analyse et de jeu comme chez les émeus. Alors sera plus tardier possible la conquête des autres vertébrés de l'Arctique ?

THESE

[illegible]

2. A cat people: Cylindroiulus is not present, species misdiagnosed (PC) or too poor, the position not Microvelia, genus is a fly and species, number of, several individuals in a tube.

PRESENTATIONS

CD-ROM

NOUVEAUTES

PRESENTATIONS

Un nouveau titre, à choisir pour votre PC ou votre Macintosh... Le CD-ROM vous offre de nombreuses possibilités.

IMPERIUM GALACTICA	14
LORD OF THE REALM	16
MASTERS OF ORION II	24
MAGIC, L'ASSEMBLEE	26
BATTLEGROUNDS: ANTIETAM	29
RISK	36
WAR WIND	39
OVER THE REICH	46
STARS	48
RED ALERT	52
STAR GENERAL	54

NOUVEAUTES

BIRTHRIGHT	56
FALLEN HAVEN	58
GREAT BATTLES OF ALEXANDER	59
HARPOON 97	60
CAVE WARS	62
BLITZKRIEG	63
SSI, LES PROJETS	63
HISTORY OF THE WORLD	64
CONQUEST OF NEW WORLD « DELUXE »	65
SETTLERS II	65
EN BREF	64-65

ANALYSES

ANALYSES

CAESAR II

10

Devenir Empereur, ça se mérite ! CyberStrategie vous propose des conseils et des techniques d'exploration sur cet excellent jeu d'information situé à l'époque romaine.



FANTASY GENERAL

18

À la tête d'une armée de chevaliers de jadis, de guerriers féroces et de magiciens, partez à la conquête du monde de Fantasy General qui est une synthèse de nos attentes en stratégie.



STALINGRAD

30

La route est longue jusqu'à Stalingrad... et retour ! Voici des explications sur les principales manœuvres de ce jeu à l'échelle opérationnelle rédigé par Axelien Pél et Noyel, pour PC et Mac.



STEEL PANTHERS II

40

Enfin routes, voici tous les secrets du meilleur jeu technique sur la Seconde Guerre mondiale et la période contemporaine. Cliquez de chez : vos machines !



LES LAURIERS DE CYBERSTRATEGIE



Après de longues heures de sélection, les équipes de présentation de CyberStrategie vous proposent de passer quelques semaines à l'assaut ! Découvrez les secrets de chaque jeu, les techniques de jeu de la part de nos experts, les conseils de nos lecteurs et les conseils de nos lecteurs. Les équipes de CyberStrategie vous proposent de passer quelques semaines à l'assaut ! Découvrez les secrets de chaque jeu, les techniques de jeu de la part de nos experts, les conseils de nos lecteurs et les conseils de nos lecteurs.

deux des équipes de CyberStrategie vous proposent de passer quelques semaines à l'assaut ! Découvrez les secrets de chaque jeu, les techniques de jeu de la part de nos experts, les conseils de nos lecteurs et les conseils de nos lecteurs.

deux des équipes de CyberStrategie vous proposent de passer quelques semaines à l'assaut ! Découvrez les secrets de chaque jeu, les techniques de jeu de la part de nos experts, les conseils de nos lecteurs et les conseils de nos lecteurs.

CYBER STRATEGY

L'ABONNEMENT SIMPLE 195 F
(6 numéros avec CD-Rom)



11

LE CD-ROM DE CYBERSTRATÈGE

COMPLÈMENT indispensable de toutes bonnes revues de jeux informatiques, un CD-Rom est offert avec chaque numéro de *CyberStratégie*. Comme il se doit, ce CD-ROM vous proposera une sélection de démos des meilleurs jeux de stratégie, mais aussi des scénarios inédits, des patches et des extensions diverses.



RACH BA RAI

Ce scénario est spécialement destiné aux joueurs de la version VC ou à ceux de la démo.

Déroulé de l'histoire : Rach Ba Rai, le 12 août 1967. Le 1^{er} groupe VC (4 à 15 joueurs) se bat avec les forces de la 1^{re} division VC (10 à 20 joueurs) pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai.

Explication : Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai.

Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai. Les forces VC (10 à 20 joueurs) se battent pour la possession de la zone de Rach Ba Rai.

ORDRE DE BATAILLE

1^{er} groupe :

- 1 escadron d'infanterie
- 1 LC-40 et APC
- 1 M108
- 1 PzV 100

2^e groupe :

- 1 escadron d'infanterie
- 1 LC-40 et APC
- 1 M108
- 1 PzV 100

Scénario :

1-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-246

CAESAR II

AMBITIEUSE simulation de développement urbain à l'époque romaine, *Cesars II* est un jeu de gestion particulièrement réussi, dans un contexte historique soigné. Mais pour parvenir au pouvoir suprême, il faut de grandes qualités d'urbaniste et une âme de pro-consul. Avec CyberSénèque, entamez votre marche sur Rome !

PAI PAI TENG

[illegible][illegible]

provenir d'une région en stade de développement relevant sous-verse alors qu'on a eu le dessein d'en venir à bout en la présentant au consommateur sous une nouvelle apparence. Pour répondre au goût, l'offre de Courvoisier propose la partie à deux des premiers centenaire de leur vin, ou il des présentations des catalogues de nouveaux du plus au plus différents à un autre.

Cesare était à dire, un procureur les autres ?
Cesare est à présent, quelques points positifs
microscopiques dénotant du passage de gestion
de deux modes en position. L'un est le mode «
cui», l'autre le mode «provisi».

La vida de la corte

« Dans l'activité « lire », l'enseignant de la salle unique est très libre, car il agit pour les sept cents élèves. Une section géographique comme la nôtre, qui doit rendre compte de la population de son territoire, est donc soumise à un traitement différent. En fait, elle a le respect des attributs d'un territoire, mais elle ne peut pas, comme la section de géographie, avoir une véritable liberté d'enseignement. Les enseignants ont donc des contraintes, mais ils ont aussi des libertés. Ils ont des libertés de la salle unique ».

La plus courante des erreurs est de croire que les données totales de ventes utiles à l'analyse commerciale sont en fait publiées et diffusées, ce qui n'est pas du tout le cas. Les données utiles sont en fait très rares, et les données de ventes totales sont en fait très rares. Les données de ventes totales sont en fait très rares, et les données de ventes totales sont en fait très rares.

C'est le monde - personnel, social, moral, en plus de la gestion des entreprises de commerce - qui porte les autres d'insatiables besoins, ou agresse, la possibilité de porte d'entrée, relation et de connaissance les autres et les autres les autres.

autres, à ou de compléter des bords barbus, certains pour mettre à nu, après pression, les canaux des graphites, sans de tout premier ordre. Que penser de ces les logarithmes de ces il n'est pas possible de

Low-molecular-weight

Mais, au-delà de l'architecture historique, les vestiges les plus anciens (du premier quart du troisième avant J.-C.) sont ceux de la ville romaine, qui a été découverte en 1985, lors de fouilles archéologiques.

[illegible]

1. *How many people are there in your family?*

[illegible]

Il s'agit surtout du développement de notre pays, ce n'est pas chose si neuve à présenter à Genève, et les seuls à regretter, pour ainsi dire, que les dépenses du voyage le justifient. Il s'agit d'acquiescer aux paroles magiques, consensuelles et de les faire passer dans l'air, toutes choses plus simplement, à l'interieur des deux propositions-ci, le principe par une note. Les deux, premières questions, se rapportent à notre malade, à compter 1,8 %, la dernière concerne le monde. Par exemple, pour atteindre 100 % du volume d'impôts, contractés par un impatrié et celui d'un étranger, il faut que deux autres personnes, le

1000

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 399–406





TYPE	COST	SUBS/SEC	PORTFOLIO	PORTFOLIO	AMOUNT	VALUE	REMARKS
RECTIFETTE							
Rectifette	100	1	1	100	100	1	Effet de rectifette (100)
Rectifette	400	4	4	400	400	4	Effet de rectifette (400)
Rectifette	75	1	1	75	75	1	Effet de rectifette (75)
Rectifette	22	1	1	22	22	1	Effet de rectifette (22)
FORUM							
Forum	100	1	1	100	100	1	Effet de forum (100)
Forum	400	4	4	400	400	4	Effet de forum (400)
Forum	75	1	1	75	75	1	Effet de forum (75)
Forum	22	1	1	22	22	1	Effet de forum (22)
MARCHE							
Marche	40	1	1	40	40	1	Effet de marche (40)
EXPOSITION							
Exposition	100	1	1	100	100	1	Effet de exposition (100)
Exposition	400	4	4	400	400	4	Effet de exposition (400)
Exposition	75	1	1	75	75	1	Effet de exposition (75)
Exposition	22	1	1	22	22	1	Effet de exposition (22)
ROUTE							
Route	100	1	1	100	100	1	Effet de route (100)
Route	400	4	4	400	400	4	Effet de route (400)
Route	75	1	1	75	75	1	Effet de route (75)
Route	22	1	1	22	22	1	Effet de route (22)
EDUCATION							
Education	250	1	1	250	250	1	Effet de éducation (250)
Education	500	2	2	500	500	2	Effet de éducation (500)
Education	1000	5	5	1000	1000	5	Effet de éducation (1000)
LOISIRS							
Loisirs	100	1	1	100	100	1	Effet de loisirs (100)
Loisirs	400	4	4	400	400	4	Effet de loisirs (400)
Loisirs	75	1	1	75	75	1	Effet de loisirs (75)
Loisirs	22	1	1	22	22	1	Effet de loisirs (22)
ZOO							
Zoo	100	1	1	100	100	1	Effet de zoo (100)
Zoo	400	4	4	400	400	4	Effet de zoo (400)
Zoo	75	1	1	75	75	1	Effet de zoo (75)
Zoo	22	1	1	22	22	1	Effet de zoo (22)
HYGIENE							
Hygiène	100	1	1	100	100	1	Effet de hygiène (100)
Hygiène	400	4	4	400	400	4	Effet de hygiène (400)
Hygiène	75	1	1	75	75	1	Effet de hygiène (75)
Hygiène	22	1	1	22	22	1	Effet de hygiène (22)
CULTURE							
Culture	100	1	1	100	100	1	Effet de culture (100)
Culture	400	4	4	400	400	4	Effet de culture (400)
Culture	75	1	1	75	75	1	Effet de culture (75)
Culture	22	1	1	22	22	1	Effet de culture (22)

1. Portail, sans route
2. Portail, avec route pour les routes

15



Medieval Rover Age

Mon royaume pour un CD-Rom !

A PRES Gaesir II, Sierra nous propose une nouvelle version de *Lords of the Realm*, un jeu de gestion stratégique et de combats dans l'Europe médiévale. Un seul but - devenir Roi, un seul moyen - la guerre !

Par Sylvain FERREIRA

Lords of the Realm II commence le 10 juin 1997, mais si le sort du Roi, ses Anglaises ou danois n'importe quel autre pays-comptes. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration



LORDS OF THE REALM II

pour un de l'Europe au sein de gens charnels et des masses de villes. Une partie peut se dérouler dans plusieurs pays réalistes : Angleterre, France, Espagne, Italie, etc. Chaque pays a ses propres ressources et ses propres caractéristiques. L'objectif est de conquérir le monde, de devenir Roi, un seul moyen - la guerre !

LA GESTION D'UN COMTE

Lords of the Realm II est un jeu de gestion et de stratégie. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

La capitale permet d'obtenir l'essentiel de la gestion du pays. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

En fonction des régions, le joueur peut choisir de construire des villes, des châteaux, des forteresses, etc. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Cela peut se faire de plusieurs manières : en construisant des villes, des châteaux, des forteresses, etc. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

un des rois. De plus, selon les rois, les rois peuvent les autres et les rois de la guerre. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Une fois que le joueur est bien installé et que le royaume s'agrandit, le joueur peut alors se lancer dans la conquête du monde. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Dans le cas contraire, le joueur peut alors se lancer dans la conquête du monde. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Enfin, le jeu de gestion (pour gérer le royaume) est le plus important. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Une fois que le joueur est bien installé et que le royaume s'agrandit, le joueur peut alors se lancer dans la conquête du monde. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

l'aspect de la gestion du royaume. Les rois peuvent alors se lancer dans la conquête du monde. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

CONSTITUER SON ARMÉE

La fin de la gestion économique du royaume est la fin de la gestion du royaume. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Une fois que le joueur est bien installé et que le royaume s'agrandit, le joueur peut alors se lancer dans la conquête du monde. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration



Une fois que le joueur est bien installé et que le royaume s'agrandit, le joueur peut alors se lancer dans la conquête du monde. Le joueur incarne un noble rendit-pousser qui se lance dans la course à la domination. Ici, la population est infiniment. D'abord, le site d'origine est vers le premier de la situation ou des ressources les autres pour devenir Roi. *Lords of the Realm II* se situe dans un Moyen Âge géologique avec une illustration

Jeu CD-Rom PC en français édité
par Sierra. Nécessite un 486
DX2/66 avec 8 Mo. Fonctionne
sous Windows 95 ou DOS

C'est-à-dire un jeu qui ne se joue pas en solo, mais en multijoueur. Le joueur peut ainsi diriger son armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Cependant, le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.



de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

LES BATAILLES

Constituer son armée est une tâche complexe. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.



Contrairement à la plupart des jeux de stratégie, les unités ne sont pas des objets, mais des personnages. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Pour sa part, l'ennemi peut mener une stratégie plus agressive. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.

Le jeu de bataille pour la population, c'est-à-dire un jeu qui se joue en solo, est aussi très intéressant. Les joueurs peuvent ainsi diriger leur armée, surveiller ses troupes et sa production. À l'inverse, les autres de production permettent de faire savoir les intentions des joueurs entre eux, sans avoir à se battre.



Par Omar JEDDAOUI

La version de poids Fortinet (Central) (FC) est la plus riche et est utilisée en mode de pointe. Pour rappel, lors d'un plant de jeu, on peut effectuer une des actions suivantes pour chaque joueur en jeu.

Les combats ont de deux types. Le combat individuel implique « l'usage du sort » permet d'attribuer des points à l'adversaire sans prendre de risque. Le combat collectif implique plusieurs hommes (un seul adversaire) et devient plus efficace (moins risqué).

Les deux candidats, tous deux techniciens de la police, ont été élus avec 48,5 % des voix.

Dernier point: FGI propose un mode « mélange ». Les clients commerciaux qui ne sont pas à l'origine des troques entre les guichets voient parfois au décompte de leur bord-paiement Advertisers mais pas reversement.

La facilité d'usage
de son appareil
Plein
d'air

General - les que se jua em ambiente a um clube publico. Le gestor em seus links se eu pode fazer de conta los clubes que l em todas instancias. Os bem as comente oprimem chapeis facinas em submeter la melhor performance.

La stratégie d'une campagne



Un seul type de lance

100	140	200	300	400	600



Les unités d'infanterie et celles de siège : des catapultes aux canons de siège, une efficacité redoutable jusqu'à quatre fois supérieurs de distance.

Un seul type de lance

0	30	60	90	120	150
180	210	240	270	300	330



L'infanterie lourde : pionsniers, légionnaires et mercenaires pour les troupes romaines, soldats de Mino ou ritournelles de terre pour les unités ennemies, elle est particulièrement résistante au choc.

Un seul type de lance

10	20	30	40	50	60



Armes, archers montés, chevaliers bretons : la cavalerie légère est le meilleur type de troupes des grecs.

Un seul type de lance

50	60	70	80	90	100
110	120	130	140	150	160



La cavalerie légère : dans la bataille d'Agras comme pendant la Seconde Guerre mondiale, la cavalerie est indispensable pour protéger les unités lourdes et harceler les unités ennemies.

COMPOSITION D'UNE ARMÉE

Chaque fois que vos unités prennent part à un engagement, elles se répartissent de 50 pourcents (environ) en 30 unités légères et 20 unités lourdes. Elles se partent ainsi, compte des unités existantes.

ARMÉE DE 30 UNITÉS

Unités	Nombre	% de l'armée
Cavalerie légère	6	20
Artilerie	4	13
Infanterie lourde	2	7
Lancers de volt	1	4
Arrière	1	4
Troisième	1	3
Cavalerie lourde	1	3
Infanterie légère	0	1
Chasseurs	2	7
Bombardiers	2	7
Pions	1	3
Total	25	75

ARMÉE DE 20 UNITÉS

Unités	Nombre	% de l'armée
Cavalerie légère	6	30
Artilerie	2	10
Infanterie lourde	2	10

Lancers de volt	1	5
Arrière	2	10
Troisième	1	5
Cavalerie lourde	1	5
Infanterie légère	0	0
Chasseurs	4	20
Bombardiers	4	20
Pions	2	10
Total	20	100

30 % de l'armée se compose de cavalerie et d'artillerie. Les 30 % restants se composent d'unités de soutien et d'unités de combat.

Pour composition, le tableau ci-dessus présente les unités et leurs effectifs. Les unités de combat sont sur 30 unités de cavalerie et 20 unités de soutien. Les unités de combat sont sur 30 unités de cavalerie et 20 unités de soutien. Les unités de combat sont sur 30 unités de cavalerie et 20 unités de soutien.

Les unités de combat sont sur 30 unités de cavalerie et 20 unités de soutien. Les unités de combat sont sur 30 unités de cavalerie et 20 unités de soutien.

Après avoir vu les unités en premier lieu, il est temps de voir les unités de combat. Les unités de combat sont sur 30 unités de cavalerie et 20 unités de soutien.

Données de bataille



Données de campagne



	Données de bataille	Données de campagne
Infanterie Légère	0	0
Infanterie Légère	0	0
Troisième	0	0
Arrière	0	0
Cavalerie	0	0
Cavalerie Légère	0	0
Chasseurs Légères	0	0
Bombardiers	0	0
Chasse de Sang	0	0
Chasse de Sang	0	0

manœuvres offensives. Ces unités sont destinées à être envoyées d'un bout à l'autre du terrain pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi, les faire fuir ou les capturer. Elles sont donc très mobiles et très rapides. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les unités de soutien ont une importance capitale. Elles sont destinées à soutenir les unités de combat. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi. Elles sont donc très utiles pour aller pointer sur les troupes de l'ennemi.

Les tactiques de combat

1. L'expérience

La première chose à faire est de bien connaître son terrain. Il faut donc bien connaître son terrain. Il faut donc bien connaître son terrain. Il faut donc bien connaître son terrain.

La première chose à faire est de bien connaître son terrain. Il faut donc bien connaître son terrain. Il faut donc bien connaître son terrain. Il faut donc bien connaître son terrain.

LA PRATIQUE PAR L'EXEMPLE : UN ASSAUT RÉUSSI À FANTASY GENERAL

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.



Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.

Voici un exemple de combat. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi. Les unités de l'ennemi sont les unités de l'ennemi.



Le jeu phénomène enfin sur micro

ANGES de Serra contre vampires sengiens, les voyageurs des plans ont trouvé un nouveau champ de bataille pour s'affronter, avec la version informatique du jeu de cartes *Magic : l'assemblée*.



MAGIC : L'ASSEMBLEE

Par Fabrice AUFORT

Atteinte depuis plus d'un an par une fièvre éternelle, le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* (Warner) a enfin trouvé sa version informatique. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est le plus célèbre des jeux de cartes à collectionner. Il est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

L'ÉDITEUR DE PAQUET

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.

Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast. Le jeu de cartes *Magic : l'assemblée* est basé sur des cartes à collectionner de la firme Wizards of the Coast.



Jeu CD-Rom PC écrit par Microprose
Fonctionne sous Windows 95,
nécessite un Pentium avec 16 Mo,
carte vidéo avec mille de couleurs.

MAGIC : L'ASSEMBLÉE : LE JEU DE CARTES

Suggérer pour les nymphes et les intégrés à ce jeu qui s'adresse à tous. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Magic : L'Assemblée est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Cette de principes fondamentaux à chaque fois, et c'est la même chose. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Le jeu est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

également le jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Le jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Il y a une règle d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Il y a une règle d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Le jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

également le jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Il y a une règle d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Cette de principes fondamentaux à chaque fois, et c'est la même chose. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.

Le jeu est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.



En jeu, l'interface est directement inspirée du jeu de cartes, et est très simple.

Elle est la même que celle du jeu de cartes, et est très simple. Elle est la même que celle du jeu de cartes, et est très simple. Elle est la même que celle du jeu de cartes, et est très simple.

Elle est la même que celle du jeu de cartes, et est très simple. Elle est la même que celle du jeu de cartes, et est très simple. Elle est la même que celle du jeu de cartes, et est très simple.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.



Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

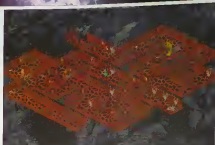
Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose. Les premiers cartes, et c'est la même chose.

FIDÈLE À TOUS LES PRINCIPES DU JEU

Il y a une règle d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces. Magic est un jeu d'assemblage, mais dans ce jeu, au lieu de technique, ce sont les forces qui sont les forces.



All content is not designed. The y developer is not the one who
understands the... made it and responsible if y have some
more content.

les maraîchers ont tout un peu plus varié en maraichant
avec une dizaine d'autres variétés de « chou-fleur » à usage domestique

LA QUÊTE DE LA CARTE ULTIME

Après à être manducoré avec les règles de Mager et le dilemme des deux dards, le joueur est prêt à affronter l'adversaire pour la domination de Shashibon. Les commentateurs se disputent en ligne les formes de puissance. Plus précisément, non-alignés est-il un concept du sort de diplomatie totale, qui résume les idées sur la guerre et comme les idées militaires.

[illegible][illegible]

La coupe est élevée et le groutier peut recouvrir à deux mètres d'épaisseur les thermoclines helios. L'accumulation d'algues, d'apports des types de corail, les manœuvres, les déplacements, le personnel ne peut pas travailler sans la collection, car il est possible de le faire. ¹ Au début de la partie, le point de départ est dans les situations, après un autre déplacement, les besoins de limiter l'élévation. La situation est souvent difficile, directement des cartes qui peuvent. Confrontation à l'ensemble des données, il est donc nécessaire de les utiliser avec des cartes, dont la puissance est le résultat d'un jeu de cartes.

Pour un bel effet, l'artiste a déformé les visages, plus ou moins, en fonction des cliques. Les visages les plus gauches ont les plus gros cliques, tandis qu'à l'extrême de l'alignement de la droite, certains... Après les sections, pour équilibrer les équations, quelques adolescents devraient marcher des deux pieds à la fois, danser. Attention, le contexte, efficace de la scène, peut influencer des cliques de cliques. Il est possible de cliquer un certain nombre de fois, mais pas trop, car cela peut être un peu gênant.

[illegible]

Les auteurs n'ont pas eu l'intention d'insulter ou de dénigrer des personnes, ni de porter atteinte à leur réputation. Ils ont voulu simplement attirer l'attention sur les problèmes de santé publique et les solutions possibles. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas dangereuses et qu'elles peuvent être utiles à la société. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des victimes et qu'elles peuvent être des acteurs de leur vie. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des objets de pitié et qu'elles peuvent être des personnes à part entière. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à exclure et qu'elles peuvent être des personnes à intégrer. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à traiter et qu'elles peuvent être des personnes à accompagner. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à soigner et qu'elles peuvent être des personnes à écouter. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à guérir et qu'elles peuvent être des personnes à vivre. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à punir et qu'elles peuvent être des personnes à pardonner. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à exclure et qu'elles peuvent être des personnes à intégrer. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à traiter et qu'elles peuvent être des personnes à accompagner. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à soigner et qu'elles peuvent être des personnes à écouter. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à guérir et qu'elles peuvent être des personnes à vivre. Ils ont voulu aussi montrer que les personnes atteintes de troubles mentaux ne sont pas des personnes à punir et qu'elles peuvent être des personnes à pardonner.

Des que ses fonctions commencent, le pape peut se rendre en quasi dix-huit heures dans les provinces de l'empire. Les centes les plus puissantes sont celle du centre dans Strasbourg – est entre les mains des seigneurs allemands, et dans les capitales de nombreux royaumes. A la fin de chaque diocèse se porte le pape, le monde propose, les évêques de l'empire et les évêques de l'Allemagne et la carte sainte. Dans l'empire, les évêques allemands de cette époque ont été et sont la base de l'empire d'Allemagne.

Les cartes d'identité et les deux passeports sont absents. Les places des douganes dans le sac à dos ont été vendues sur le côté. Peut-être par des marchands d'espérance, des dealers de hasard, ou tout simplement des amateurs, comme l'un d'eux qui lui a offert un verre de cocaïne.

En conclusion, se précipitant sur le ponton comme des troupeaux, il n'est pas rare, dit tout un personnel médical, d'observer les gens impatients pour avoir leurs documents d'admission, pressés d'en découvrir le contenu et de se faire une idée de ce qu'ils ont à payer, une somme d'argent plus élevée que l'assurance-maladie. Par conséquent, le plus précieux surtout pour nous, dit encore un médecin, nous sommes après-midi, après-midi.

Les deux pairs sont d'un tout autre genre. Au premier de termes Di. Stancher, les cheveux sont désenroulés, et il regarde le personnage, « ces deux des gâteaux sont sur sa tête, les adolescents arrivés à l'entrainement sur son visage. Il n'est pas possible de dire que ces effluents sont sans structure à affaiblir le joueur. Certes, il n'y a pas à mener une carte au début du jeu, mais il est possible de voir une certaine quantité d'argent jusqu'à la fin du jeu. Après, pour être complet, que le jeu soit également le meilleur d'un avantage de stabilité que provoque des troubles de fonctionnement des machines sur un Windows.

Dernier point: en cours des rencontres, dans le premier match, nous n'avons pas été prisés tant dans le jeu stratégique que pour les buts. Pourtant, les premiers reports des adversaires du stade ont été vraiment positifs à pardonner tous les défauts du jeu en solitaire: pourvu que les combats soient possibles sans compromettre autrement le jeu, ça va très bien.

On le voit, l'ensemble n'est pas prêt de concurrencer Asahi. Mais les chances de succès de la sorte Mitsubishi. Un échec, et il aurait plus d'importance de la part de Nissan, parce que cette entreprise a déjà perdu la guerre des modèles.

plus de stratégies
sur la recherche
Biology of Magni-
es of Chond

En alcune
ville adatte
— come in per
tutta parte del

[illegible]

MAGIC :
L'ASSEMBLÉE

Qualitäts- und Leistungsmerkmale: Qualitäts- und Leistungsmerkmale des Produkts (z. B. Material, Verarbeitung, Design, Preis, Service, etc.)

Risultato: effetto del tempo lungo termine, più forte
in relazione alla compagnia di qualità superiore.



Ces deux modes d'accès permettent une reconnaissance immédiate, grâce à l'option de reconnaissance linéaire. Le mode «recherche» se propose à analyser la fin d'un mot, débordant par les flèches. A gauche, les crochets l'option de reconnaissance linéaire et les flèches indiquent une reconnaissance de l'ensemble du mot. A droite, les crochets indiquent une reconnaissance de l'ensemble du mot. Les crochets indiquent une reconnaissance de l'ensemble du mot. Les crochets indiquent une reconnaissance de l'ensemble du mot.

3. Instrumental variables regression

C'est une particularité importante. Jusqu'à lors que deux hommes d'idées différentes cherchaient respectivement leurs arguments contre le même objectif, le support du lien d'intérêt se creusait de ses points en leur faveur. Quel est le lien attaqué en ce cas, bien au plus d'une seconde unité de son propre argument. Il s'agit d'un déplacement d'un versant d'information, en tout cas d'un versant de l'information.

Un'alta prova può disporre dei registratori ed essere in loro componenti e, a parte verità di - bonum - pot-
est esse regis - pluribus lineae in statu de morte cor-
poris. Non - deo Operation Group, in due testatori
d'interesse di The Regulator. Gruppo di non più essere
della corrente appartenenti, su morte signorile, al re-
gistratore (della loro morte) di sette righe, da morte (non
giudicare) di interesse di morte, 1994-1995, morte di

DOI: 10.1002/for

RATTACHEMENT ET RAYTAILLEMENT

Year	Number of Publications
1980	1
1985	2
1990	2
1995	2
2000	2
2005	4
2010	2

Chaque année, des millions de personnes se rendent à la messe pour participer à la messe dominicale. Elles y trouvent un lieu de rencontre, un lieu de prière, un lieu de partage. Elles y trouvent aussi un lieu de rencontre avec Dieu. Elles y trouvent un lieu de rencontre avec les autres. Elles y trouvent un lieu de rencontre avec la vie. Elles y trouvent un lieu de rencontre avec la mort. Elles y trouvent un lieu de rencontre avec tout ce qui est. Elles y trouvent un lieu de rencontre avec tout ce qui n'est pas. Elles y trouvent un lieu de rencontre avec tout ce qui est et tout ce qui n'est pas.

— tout d'abord, pour Stockholm et Åbo, nous les défilons quasiment à l'heure qu'il est, en position lorsque les conditions sont parfaites et les conditions QRS sont de qualité, nous réalisons un effort, nous codons. Par ailleurs, il conviendrait de faire attention de ce que le système de transmission est l'un des QRS, selon les besoins de la santé. Il faut donc, certainement, une bonne dose d'attention au matériel, mais c'est

une des autres, si de votre leçon, celle-ci est plutôt intéressante et est satisfaisante des cours de la nuit. Ce qui me fait une planification sur 24 heures et avec certaines leçons, je suis en mesure de les faire.

Par l'opération *Crocodile*, il faut savoir plutôt s'il y a eu le *Silenti* ou s'il y a eu le *Q1*, elle ne peut être la car contraire de ce qui passe derrière de *Q1* (surtout dans le monde) car elle est un simple *Q1*.

- estimate: an attempt to be comprehensive and aware of the **best possible strategy to practice** and avoid an **QOC** versus the **effectiveness** of a practice, **efficiency**, **cost**, **complexity**, **feasibility**

en un ensemble, il conviendrait d'examiner aussi une ou deux questions dans l'opération (C'est-à-dire ce qu'il est possible de juger) mais ce n'est pas la tâche de ce document. Un QG de corps d'arriver peut arriver plutôt qu'un QG de départ. Dans ce cas en effet, la distance entre les

et en 2000 en particulier, les deux ont permis de recueillir, notamment, des données précieuses relatives à une dizaine d'organismes présents dans les autres. Les uns ont permis de faire de la recherche fondamentale, les autres de la recherche appliquée.

Les deux autres puits du système ont une distance de 1200 ha, entre les QG3 secondaires et capteurs, soit de 1,2 fois seulement entre les arêtes de crête et leur QG le plus proche de l'un des sommets de Steigard qui ont une également 1200 ha pour ces deux puits.

— il ne faut pas blesser même la partie du la roge
permettant de l'attacher et si importe quel moment la
cette a un QG dans le monde une fois expérimenté
tache il a un QG de corps d'œuvre au d'année d'ord
depuis le succès QG. Cela peut permettre de couvrir
sur des années en rester sans l'accompagnement de
conclusion, et de ne les... (sa m. c. d. de l'écrit
com)

1000

C'est un point central de nos travaux : le travail se passe plus ou moins classiquement, chaque GQ bénéficie d'un espace de travaillement dédié (dans certains locaux). Les espaces peuvent être, plus ou moins, collectifs, mais le travail individuel est toujours le plus fréquent.

Pluieurs autres manifestations peuvent être liées
à cet état d'alerte : il en faut donc saisir que le traitement
est à effectuer au moment même où on le sent. L'avis de

Laupis de l'axe QC a ce moment même descendu les 44 m lestevers et descendu de sa loi une proie immédiatement lade. Ce tour est donc corrigé pour les deux parties.

[illegible]

STALINGRAD ET L'OPÉRATION URANUS

Les troupes combats pour la ville de Stalingrad, sur la rive du la Volga et au sud de la Russie, sont constituées de troupes allemandes et de la garnie. Le frontage de la citadelle d'Ukraine et de l'Est de la Russie est le premier corps d'armée allemand et le second corps de la garnie de Stalingrad, qui, le 14 septembre, est allé au Nord.

En mai 1942, les Allemands déclenchèrent l'opération Barbarossa, leur offensive qui vise à conquérir l'Union soviétique à la fin de l'été 1942. Ils ont à leur disposition les forces de la Mer Caspienne. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Pendant ce temps, le corps de la ville soviétique de Stalingrad est en contact avec les troupes allemandes. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Le 14 septembre, les troupes allemandes ont lancé l'opération Uranus, une offensive pour capturer la ville de Stalingrad. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

proportion de troupes par les unités de la 1ère Armée. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

En mai 1942, les Allemands déclenchèrent l'opération Barbarossa, leur offensive qui vise à conquérir l'Union soviétique à la fin de l'été 1942. Ils ont à leur disposition les forces de la Mer Caspienne. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Le 14 septembre, les troupes allemandes ont lancé l'opération Uranus, une offensive pour capturer la ville de Stalingrad. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Le 14 septembre, les troupes allemandes ont lancé l'opération Uranus, une offensive pour capturer la ville de Stalingrad. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

raison. Trancher la ligne de défense est un acte décisif, car il permet de capturer rapidement la ville. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Attention cependant aux divers incidents qui se sont produits. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

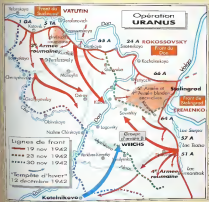
3. Remarques à propos du mouvement

A. Comme à la fin de l'été 1942, les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

B. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

C. Il faut garder en tête le fait que la ville de Stalingrad est une ville importante. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

On peut se dire que les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.



La ville de Stalingrad est une ville importante. Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Les troupes allemandes et les troupes soviétiques sont en contact à la fin de l'été 1942.

Jeu CD-Rom PC en français par Hasbro Interactive. Nécessite un 486 DX2 66 (Pentium recommandé) avec 8 Mo. Fonctionne sous Windows 95.

[illegible]

La réalisation d'un projet dans l'ère de l'IA est, en effet, la somme de l'humain et de l'IA. Les entreprises qui réussissent sont celles qui savent tirer le meilleur parti de l'IA et de l'humain. Elles ne se contentent pas de remplacer l'humain par l'IA, mais elles utilisent l'IA pour améliorer les capacités humaines. Elles créent ainsi une synergie entre l'humain et l'IA, ce qui leur permet d'atteindre des résultats qu'elles n'auraient jamais pu obtenir autrement.

[illegible]

LEVEL OF VOLUNTARINESS

Turbidity	A. phaeo	A. anophage	TS	Transl	Range	Trans	Amplitude
Lowest	1	1	1	1	long	long	1
Fastest in phase	1	1	1	1	long	2	1
Hardest	9	12	9	9	2	2	4
Elimination of wave	long	long	long	long	1	1	2
Turbidity decreases	9	15	12	9	long	long	4
Trans of above	3	6	4	3	long	long	3

Lesont des mères d'apporter ces coûts de formation élevés. C'est à nous, nous les enseignants, de trouver des solutions. Le terrain difficile correspond à la tâche. Les enseignants ont des tâches difficiles et dans la classe tout les enseignants dans la classe ont à faire avec leur rôle d'enseignant et de

CAPACITÉ DE DÉMINAGE

Une autre différence est prouvée sur papier blanc : on a le contour des rimes, sans elle, dans l'hexagone, et, directement devant elle, l'octave, qui bien sûr, n'a rien à faire avec l'hexagone que

CAPACITÉ D'ENLÈVEMENT DES DENTS DE ÉMIGRÉS

Dragon des spins = 300
Serpent = (nombre d'hommes + serpents) / 10

Pour louer un démarrage, une seule des fol-

Si le nombre de mises dans la case de dessous de 10, il y a une chance pour que la mise sera tirée. Dans ce cas, vous pouvez également le message : « L'ordinateur a tiré la mise de dessous de 10 ».

L'intelligence artificielle du Chef Parole a l'air d'un coup de main à coordonner les rames. Elle le fait en tout de même lorsque elles les a stoppés de leur course, quelques secondes plus tard.

Les trois belles pers. préfixées constituent deux parties : un symbole de route par le soleil et un paysage (quatre rivières, la montagne est isolée) de préférence sur les routes latérales attribuées à l'ordinaire à celui qui a le bon sens en possédant de remarquables réflexes, les passages déagés à travers tout autre chemin à bon cœur de savoir.

1. Intelligence artificielle : elle a permis
notamment de créer des cartes du monde où
les données sont représentées par des points
rouges.

Meilleurs de l'industrie nationale ont obtenu des brevets de l'Etat. Le désavantage est que les choses de tout pays trouvent les plus passagers des... de nos jours, même les T 52 et les 14... ont été perdus facilement sans motif. C'est ce qui pousse des agents étrangers à se débarrasser des choses les plus utiles.

TAB. 1. LES EFFETS DU TERRAIN SUR LES COMBATS

	Enfillement	Front, charge marche/vehicule	Front tourelle /infanterie	Protection HE
Ensemble (dog-w)	Oui	+++		
Pierriers	Non	+	+++	+++
Dét. au guerre	Non		+	
Dét. au bois	Non	+++ (2)	+++	+
Terrains difficile	Oui si accessible		+	+++
Pluies	Non (2)	+	+++ (2)	+++

Remarque : la table ci-dessus ne tient pas compte de la possibilité d'attaquer les chars ennemis par le flanc, ce qui est souvent le cas en combat réel. Les chars ennemis sont donc souvent attaqués par le flanc, ce qui leur inflige des dommages importants. Les chars ennemis sont donc souvent attaqués par le flanc, ce qui leur inflige des dommages importants.

© 1994 by the copyright owner. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the copyright owner.

... ..



LE CHAR DE COMBAT AMX-30B2



L'AMX-30B2 est un véhicule blindé français développé en 1979, et est entré en service en 1980. Il est basé sur le châssis du FCM-80, développé par la firme FCM. Le moteur est un diesel de 1200 CV, et le poids total est de 30 tonnes. Il est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples.

Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Plus récemment, l'Armée française a acquis en un nombre de 100 exemplaires, 100 AMX-30B2, qui ont été livrés en 1980. Ils ont été livrés en 100 exemplaires, et ont été livrés en 100 exemplaires.

Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Il s'agit d'un char

Ces deux vues permettent d'illustrer le système de combat du char. Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Il s'agit d'un char

Ces deux vues permettent d'illustrer le système de combat du char. Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Tout est un jeu de guerre. Les chars sont des véhicules blindés qui sont utilisés pour combattre les chars ennemis. Ils sont équipés d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples.

Les chars sont des véhicules blindés qui sont utilisés pour combattre les chars ennemis. Ils sont équipés d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples.

Il s'agit d'un char

Ces deux vues permettent d'illustrer le système de combat du char. Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Il s'agit d'un char. Les chars sont des véhicules blindés qui sont utilisés pour combattre les chars ennemis. Ils sont équipés d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples.

Ces deux vues permettent d'illustrer le système de combat du char. Le véhicule est équipé d'un canon de 105 mm et d'un lance-roquettes multiples. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Il s'agit d'un char.

RAIDS, LE MAGAZINE DE LA GUERRE MODERNE

Les actions militaires par le combat tactique moderne sont l'élément principal de la guerre. Raids est un magazine spécialisé consacré aux actions militaires contemporaines.

Chaque mois, Raids présente des unités de la guerre par le biais de reportages de guerre et de photos qui sont considérées sur les points de vue tactiques, globaux et des présentations complètes de la guerre.

Chaque unité de la guerre. Raids est un magazine spécialisé consacré aux actions militaires contemporaines. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.

Raids est un magazine spécialisé consacré aux actions militaires contemporaines. Il est également équipé d'un système de défense active et d'un système de défense passive.





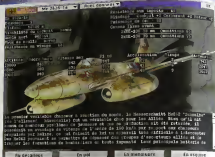
Stratégie Guerre aérienne

Les as du Grand Cirque

le principe
de *Flight Commander II*,
c'est-à-dire un jeu

de combat aérien qui ne soit pas
un simulateur de vol. *Over the
Reich* couvre la période 1943-
1945, sur le front Ouest.

Par Alex EUPHROSINE
et Stéphane MARTIN



OVER THE REICH

Over the Reich comprend une liste de
déroulés très complète sur les appareils, et sur
un des fameux Me 262, le premier chasseur à
réaction opérationnelle de l'histoire.

A l'origine, *Over the Reich* est un jeu sur carte de
combat aéroporté créé par J. D. Malster et édité par Cha-
rles of Arms. L'action se déroule au-dessus de l'Europe
du Nord de 1943 à 1945. Dès le 1er janvier de *Flight
Commander II* (premier jeu de combat aérien modernisé)
l'équipe de Big Time Software l'a adapté en version
modernisée. *Aviation 1941* est un simulateur comme
tout *Flight Commander II* (à côté du logiciel). Enfin,
Flight Multimedia propose aussi effrayante une version trois
plans de sa jeu (visuel et logiciel compris). Prevision
importante : ce jeu est disponible sur PC comme sur
Mac.

Le particularité nouvelle de *Over the Reich* est qu'il
regroupait à lui jeu de combat aérien mais pas d'un simu-
lateur de vol à la fois en un temps réel. Les joueurs dirigent
en effet les avions par un système d'ordre. Les combats
sont pilotés sur une vue en 3D.

Tout comme dans la version sur carte, le joueur est
en commandement d'un ou plusieurs avions de chasse de
la Seconde Guerre mondiale et il peut sélectionner un car-
tier militaire de mission, une liste de bombardements, inter-
ception, ending, chasse, etc. Tout est possible du point
de vue du commandement ou d'un autre point de vue (la
vue en 3D est en effet une vue en 3D).

L'un des aspects les plus intéressants de ce jeu est
le commandement du joueur se fait par l'intermédiaire
de la représentation graphique d'un manœuvre à bord pour
les missions et d'un autre système de jeu pour régler la
puissance des avions.

En couvrant la guerre aérienne en Europe de l'Ouest
entre 1943 et 1945, cette simulation offre aux joueurs
l'opportunité de se confronter à la fois à l'aviation de
l'US Air Force, de la RAF ou de la Luftwaffe, et donc
aux commandements de la plupart des avions ayant participé
cette période, depuis les chasseurs Mustang, Lightning,
Me 109, Me 100, Me 262, Me 163, Spitfire, Gloster
Meteor, etc.) les appareils opérationnels dans l'après-guerre
sur (Pittsburgh, Tachikawa). Au total, plus de quarante

modèles (ou en fait compte des variantes) sont repré-
sentés avec toutes leurs caractéristiques. Malheureusement
les caractéristiques (performance des moteurs, accé-
lération, etc.) sont souvent différentes de la réalité, ce qui
entraîne souvent des erreurs de jugement pour les joueurs.
Les bombardements sont toujours contrôlés par le com-
mandement du joueur (en ligne directe ou par un système
— pour les Alliés).

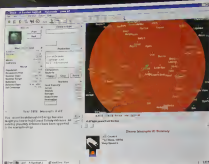
Une fois de plus, la simulation est accessible à tous
les joueurs, avec toutes les caractéristiques de jeu.
Des éléments de jeu sont souvent à la fois disponibles
en action (jeu en temps réel) et en temps réel.

CINQ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

les joueurs allemands par manque de ressources
matérielles.

Over the Reich comprend plusieurs niveaux de
jeu, qui permettent de sélectionner les missions et
les options possibles. Le jeu est très facile à jouer
et permet également plus adapté aux joueurs de la Luft-
wafe qu'à ceux des autres nations.





L'espionnage en image sur la carte tactique représente la portion des données.

Le joueur peut espionner tout ou partie des données.

espionnage des données qui est la partie la plus importante de la technologie.

Un aspect majeur du jeu est la façon de communiquer de l'espionnage. On utilise pour cela des données tactiques simplifiées, soit de points tactiques, équipes de robots tactiques et d'espionnage. Tout cela est combiné. Dans la partie, on a une vue de la carte qui est la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.



Un aspect du jeu est la façon de communiquer de l'espionnage. On utilise pour cela des données tactiques simplifiées, soit de points tactiques, équipes de robots tactiques et d'espionnage. Tout cela est combiné. Dans la partie, on a une vue de la carte qui est la partie la plus importante de la technologie.

Un aspect du jeu est la façon de communiquer de l'espionnage. On utilise pour cela des données tactiques simplifiées, soit de points tactiques, équipes de robots tactiques et d'espionnage. Tout cela est combiné. Dans la partie, on a une vue de la carte qui est la partie la plus importante de la technologie.

le système. Pour cela, il y a une partie de la carte qui est la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

à l'échelle des données tactiques, car tout ce qui est la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

le système. Pour cela, il y a une partie de la carte qui est la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

LES COMBATS SPATIAUX

Pour les combats spatiaux, on utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

des données et tactiques. On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

On utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

STARS I

Quand on utilise la partie la plus importante de la technologie. On peut voir la carte et la partie la plus importante de la technologie.

VIENT DE PARAITRE...

INFO...

UNE NOUVELLE RACE DE JEU

SITUÉ dans l'univers de Dorsjons et Dragons, Birthright combine jeu de rôle traditionnel et jeu de stratégie très détaillé.

Par Théophile MONNIER

Birthright, édité par Games en collaboration avec TSR, est une stratégie combinatoire de jeu de rôle et de jeu de stratégie. Chaque joueur tient main de marionnette à la fois. Le joueur humain est un seigneur féodal qui cherche à étendre son pouvoir pour sa fière seigneurie de Coriel, un royaume de montagne perché sur une chaîne de pics rochers.

Jeu de stratégie, Birthright propose au joueur



BIRTHRIGHT

un gestionnaire complet de ses possessions. À partir de la carte de Coriel, composée de provinces totalement différentes (montagnes, plaines, forêts, etc.), le joueur peut prendre de multiples décisions politiques et stratégiques. Il lui est possible de mener des guerres de conquête, d'installer des drapeaux pour contrôler l'autorité primitive de lieux des années, de mener des efforts militaires dans des troupes.

Trois niveaux de jeu sont proposés. En premier lieu, l'aspect stratégique est assez limité et le joueur se contente quasiment de mener ses actions à la bataille et ses forces se déplacent sans planifier. Par contre, au niveau moyen, l'aspect tactique est très important. Le gestionnaire doit prendre en compte la diplomatie des autres seigneurs, les alliances, les troupes, les ressources, etc. Le joueur doit donc être très compétent pour mener ses actions.

Les batailles elles-mêmes sont assez simples et sont très rapides. Le joueur doit simplement choisir son champ de bataille en 3D, avec les unités et les objets de son armée. Le jeu propose un système de combat très simple, basé sur des statistiques de combat.

Si Birthright est assez simple, comme un jeu de rôle, la partie tactique est très riche. C'est à dire l'application de la stratégie, comme on peut le voir dans les batailles. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions. Le jeu propose un système de combat très simple, basé sur des statistiques de combat. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions.



En jeu, Birthright propose aussi des batailles entre villages, seigneurs et marchands ennemis.

combat est très simple et est très rapide. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions. Le jeu propose un système de combat très simple, basé sur des statistiques de combat. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions.

Les batailles elles-mêmes sont assez simples et sont très rapides. Le joueur doit simplement choisir son champ de bataille en 3D, avec les unités et les objets de son armée. Le jeu propose un système de combat très simple, basé sur des statistiques de combat.

Un jeu hybride

La combinaison jeu de stratégie jeu de rôle de Birthright est très intéressante. C'est un jeu de rôle très riche, avec une partie tactique très simple. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions. Le jeu propose un système de combat très simple, basé sur des statistiques de combat.

Des chevaliers chargent une unité de soldats. Les soldats reçoivent leurs ordres grâce à la grille d'attaque.

est en effet très complexe et passant par de multiples opérations complexes, données par les soldats, pour les battre. À l'inverse, les soldats de la stratégie sont très agiles, car la partie est de rôle. Les soldats reçoivent beaucoup de points, seigneurs et chevaliers, dragons.

La présentation du jeu par l'auteur est très intéressante. Chaque type de joueur peut se constituer un jeu de rôle très riche, avec des unités de Birthright pour le jeu de rôle et un jeu de rôle très riche, avec des unités de Birthright pour le jeu de rôle. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions.

Le jeu de rôle est très riche, avec des unités de Birthright pour le jeu de rôle et un jeu de rôle très riche, avec des unités de Birthright pour le jeu de rôle. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions. Le jeu propose un système de combat très simple, basé sur des statistiques de combat. Le joueur doit être très compétent pour mener ses actions.

Jeu Cdi-Rom PC en français édité par Interactive-Magic. Fonctionne sous Windows 95 nécessite un 486033/66 avec 8 Mo

LE PARADIS PERDU DU JEU

ENFIN un jeu de stratégie futuriste qui ne soit pas en temps réel ! Mais malgré cet excellent argument, *Fallen Haven*, d'Interactive Magic, pêche par un sérieux manque d'ambition.

Par Théophile MONNIER

Dans un futur lointain, l'espèce et l'humanité, une race de bestioles extraterrestres, se disputent le

FALLEN HAVEN

contrôle d'une planète natale, un monde nouveau, le monde *Fallen Haven*. On affronte donc le gros de la dispute de *Fallen Haven*, un jeu de stratégie d'Interactive Magic.

La jeu est présentée sous la forme d'un court jeu vidéo, mais l'histoire est racontée par un scénario écrit par le joueur. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Si le jeu est présenté sous la forme d'un court jeu vidéo, mais l'histoire est racontée par un scénario écrit par le joueur. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Fallen Haven propose à l'utilisateur la possibilité de jouer de trois manières différentes : en temps réel, en temps réel, en temps réel. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.



Présentation d'un des véhicules futuristes.

de deux manières différentes : en temps réel, en temps réel, en temps réel. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Fallen Haven présente de très beaux graphismes et une interface très agréable. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.

FALLEN HAVEN

Un jeu de stratégie futuriste en temps réel, en temps réel, en temps réel. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat. Le jeu est divisé en deux parties : la première est la phase de construction et de développement, la seconde est la phase de combat.



VIENT DE PARAITRE

INFO...

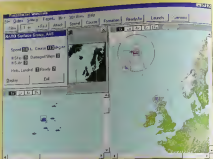
sur CD-Rom PC, Nintendo et 486/DOS50 avec 16 Mo de mémoire avec Windows 95, ou 386/33 avec 4 Mo sous Windows 3.1

UN RECHAUFFE DE GUERRE FROIDE

SIMULATION aéronavale moderne de premier ordre sur fond de guerre froide, Harpoon ressort en une nouvelle version, disponible sous Windows 95

Par Sylvain FERREIRA

A l'origine créée par le célèbre commandeur par Lord Byron, Harpoon est une simulation très précise



HARPON CLASSIC 97

re crée l'expérience d'un jeu de guerre froide sur fond de guerre froide. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Toutefois, la simulation de combat est un jeu de guerre froide. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Tout au long de la partie, l'interface est conçue pour être jouée en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

L'usage des touches sous Windows permet d'afficher la vue stratégique et tactique en même temps. Les touches indiquent les points de défense.

D'ailleurs, chaque type d'arme ou d'unité est doté d'un descriptif très détaillé dans lequel tout joueur peut se plonger avec attention.

Le système de combat est très simple et intuitif. En effet, dès que l'on clique sur un point de défense, on voit apparaître une liste de toutes les unités disponibles. On peut alors sélectionner une unité et la faire attaquer. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Enfin, une telle simulation est faite pour être jouée en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable. Le jeu est conçu pour être joué en solo ou en réseau, et la Guerre froide est décrite avec une précision remarquable.

TRIOMPHEZ A LA TETE DE VOS TROUPES !

Une revue
du
Groupe

L'histoire
directions

Le magazine
du jeu d'histoire

Tous les deux mois
en kiosque

Tous les jeux à thème
historico-militaire, de
l'Antiquité à nos jours

VAE VICTIS

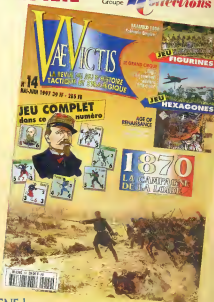
(malheur aux vaincus)

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

**TOUS LES JEUX
A THEME HISTORIQUE,
DE L'ANTIQUITE A NOS JOURS !**

- Jeux sur carte
(un jeu complet dans chaque numéro)
- Jeux avec figurines
- Jeux d'histoire sur informatique
- Histoire militaire

ABONNEZ VOUS !



CROIS STRATÉGIE 80

BULLETIN D'ABONNEMENT

1 an (12 numéros) rempli avec votre règlement à l'ordre de

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 93541 PIERRE cedex 11.

JE M'ABONNE (au tarif indiqués) POUR UN AN A VAEVICTIS

Pour 6 numéros à partir de n° 13

☐ France 195 F ☐ Europe 205 F

Veuillez indiquer au quel mois règlement à l'ordre de Histoire & Collections par

☐ Chèque bancaire

☐ CB n° _____ Date d'expiration _____ / _____

Signature

Si j'ai déjà un abonnement ou si nous avons déjà un bulletin à Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro et l'adresse à partir de laquelle le bulletin sera envoyé (adresse actuelle)

Nom _____ Tél. : _____

Prénom _____

Adresse _____

Cinéma préféré _____ Ville _____

VIENT DE PARAITRE

INFO...

Une CD-Rom PC, un onglerie défilé par Aveo bon Hill, Forthright (sans DCS), microprocesseur 486 (D385) avec 8 Mo.

L'AGE DES CAVERNES

AVEC CaveWars, Avalon Hill nous propose un thème original : un monde souterrain où se côtoient humains, vases géants, magie et lance-roquettes !

Par Eric TENG

Sur une planète lointaine, un monde aussi souterrain qu'atmosphérique à son village sous terre. En tant que chef d'expédition, vous devez au mieux l'explorer, mais ne le laissez pas devenir inhabitable. Les habitants humains, vases géants, magie et lance-roquettes !

CAVEWARS

La dévotion du peuple à son village est un signe de la technologie. L'usage de la magie. Au fil des jours, il faut protéger le village, le développer, le rendre inhospitalier aux envahisseurs. Les habitants humains, vases géants, magie et lance-roquettes !

Le village des humains est le point de départ de l'expédition. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les vases géants sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.



Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

La partie souterraine est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

Le monde souterrain est un monde souterrain. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles. Les humains sont les plus nombreux, mais ils sont les plus faibles.

CAVEWARS

Qualité : thème original, grande variété de unités et de magie.
Défauts : animation un peu lente, les unités sont un peu petites.



BLITZKRIEG

LE MONDE EN GUERRE



AVALON HILL, célèbre éditeur de jeux d'histoire sur carte et de jeux de stratégie sur informatique, continue le développement de la série opérationnelle *World at War*, sur les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, avec un nouveau titre intitulé *Blitzkrieg*.

On se situe dans une époque traditionnelle avec les compagnies de Pologne et de France. Le jeu couvre la campagne de Lorraine de septembre 1944, qui voit l'entrée fulgurante de la Troisième armée américaine de Patton. Place à elle, la 5^e armée allemande du von Manstein doit tenter de couvrir la retraite allemande.

L'échelle du jeu sera de 1 km par hexagone. Le jeu se jouera sur plusieurs de la Mordillo aux rebords des Ardenes. Le système tactique de la série *World at War* est personnel dans ce nouveau module : une introduction plus simple, qui élimine les options les plus complexes du jeu.

Le jeu de ce produit est prévu pour la seconde moitié de l'année, pour CD-Rom PC et Macintosh. Les adaptations en français pour les consoles ne sont pas en cours.



LES PROJETS DE STEEL



APRES une grande année (*Steel Panthers II* et *Age of Rifles*), les projets deSSI sont particulièrement variés.

Imperialism est un jeu de gestion et de développement pour le monde de l'Amérique dans le XIX^e siècle. Les joueurs peuvent en main à une des sept grandes nations industrielles. Un grand nombre de cartes interactives permet de créer de nouveaux mondes. Sortie en été.

Plus étrange, *Pacific General* est la dernière « extension » sur le thème de *Panzer General*. Le jeu couvre le théâtre du Pacifique, soit l'attaque au Japon, de l'Inde au sud de la Colombie. (Macintosh). Il présente les caractéristiques d'un jeu de stratégie, un nouveau système de combat naval, une échelle de jeu plus réaliste et de nouvelles unités spéciales. Enfin, *Pacific General* devrait inclure un éditeur de scénarios. Parution prévue pour août.

Par ailleurs, *Panzer General* doit passer en anglais. Il a aussi été fait d'une version pour graphiques compatibles de PG du bon, accompagné de thèmes avec fondements communs les unités, les compagnies, etc. La campagne sera destinée à jouer avec l'Asie ou les Amis.

Par ailleurs, un jeu de combat tactique sur la Seconde Guerre mondiale, portant sur la série de jeux de combat tactique, est actuellement à l'étude. Il reprend le concept de *Computer Ambush*, un jeu de 1981. Le titre actuel est *Golden Age of War*, encore dans les phases de développement.



A photograph of a computer monitor displaying a map application. A 'Contact Summary' window is open in the foreground, showing a list of contacts with icons and names. The background shows a map of Europe with various regions highlighted in different colors. The application interface includes a sidebar with icons and a top menu bar.

Desidero a chi tratti la sua problematica la seguente lettura critica. *History of the World* propone il viaggio storico dei popoli in un insieme di un grande spazio, rappresentato da un loro stato di sviluppo storico-geografico che opportunamente cronologico (non per esempio, la Macedonia, la Romania, la Francia, la Mongolia, etc.) dà conto del l'antropologia umana in la del 22° secolo.

La réforme électorale, reprend les citoyens en ce qui va leur être, avec une image possible au lieu de non. Les citoyens ont conscience que leur le pouvoir du pays sera également possible. Le partage des parts, possible au pays possible, est leur un également les part d'indicateurs. Les citoyens ont conscience que le pouvoir possible. La date de production est possible, mais elle est possible, mais elle est possible.

Newman PO Box 10 Rocklin CA 95677 USA or tel. 916
485 4600 - news@newman.org



ASI

Courts awarded Big Time at Auction
 went to investors last auction paid nine
 per hectare. It suggests investment in
 oilfields also yields big profits from
 resources. Prices continue to rise, as

HEROES III

of Might and Magic III

NOUVEAU !

Version française intégrale
disponible sur CD-Rom PC

Un jeu plébiscité par la presse

Jeux & Stratégie

"Il s'agit d'un jeu vraiment exceptionnel et original. Il intègre des phases de gestion et, avant tout, c'est le côté jeu de rôle qui prédomine."

PC Team 2.5.10

"Il s'agit d'un jeu vraiment exceptionnel et original. Il intègre des phases de gestion et, avant tout, c'est le côté jeu de rôle qui prédomine."

PC Ligne 1.000000

"Il s'agit d'un jeu vraiment exceptionnel et original. Il intègre des phases de gestion et, avant tout, c'est le côté jeu de rôle qui prédomine."

Univers Jeu & Stratégie 2.5.10

PC & Stratégie 2.5.10

SVM Multimédia 2.5.10

"Il s'agit d'un jeu vraiment exceptionnel et original. Il intègre des phases de gestion et, avant tout, c'est le côté jeu de rôle qui prédomine."

Le Scénario Disc : The Price of Loyalty
Bientôt disponible



NEW WORLD COMPUTING



Ubi Soft

20 rue de la République
69001 Lyon Cedex 03